

### BAB III

#### METODE PENCIPTAAN

##### A. Ide Berkarya

Untuk membuat sebuah karya seorang perupa tidak akan lepas dari ide dan gagasan. Ide dan gagasan adalah sebuah dasar dalam proses penciptaan karya seni. Ide atau gagasan ini dapat terinspirasi dari berbagai sumber, baik itu dari lingkungan sekitar, masalah yang sedang hangat diperbincangkan atau pengalaman estetis yang dirasakan perupa itu sendiri.

Dalam hal ini, seorang seniman memiliki kemampuan dalam mengembangkan dan memperkaya ide dan gagasan inovatif. Ini dilakukan melalui proses interaksi dari pengalaman yang diendapkan melalui memori kemudian memadu persepsi yang didapat dari lingkungan dalam proses penciptaan karya seni. Sebuah hasil karya visual tercipta karena senimannya berusaha menggali kedalam diri, melihat keluar, menganalisis sebuah keadaan, memasukkannya dalam sebuah pemikiran ide, dan membuat visual atau bentuk sebagai gambaran dari semua yang telah dicampurkan dalam kenyataan dan imajinasinya (Santo dkk, 2012, hlm. 91).

Dalam proses pembuatan karya seni lukis ini penulis mendapatkan ide atau gagasan yang terinspirasi dari permasalahan remaja yaitu *Anxiety Disorder* atau gangguan kecemasan. Berawal dari saat penulis membaca artikel tentang permasalahan yang diderita remaja salah satu permasalahannya yaitu *Anxiety Disorder*. Oleh karena itu penulis mengambil ide tersebut untuk digunakan pada tema pembuatan karya seni lukis ini.

##### B. Stimulasi

Stimulasi adalah dorongan atau rangsangan dalam proses penciptaan karya seni, stimulus ini dapat berasal dari luar atau dalam diri sang perupa. Dalam hal ini stimulus yang penulis dapat yaitu berasal dari luar dan diri penulis. Stimulasi yang berasal dalam diri penulis yaitu adanya rasa simpati dan empati terhadap para penderita *Anxiety Disorder*. Sedangkan stimulasi yang berasal dari luar diri penulis yaitu permasalahan ini banyak diderita oleh para remaja dan belum banyaknya para perupa yang mengangkat tema ini kedalam karya seninya.

Untuk melakukan penggalan ide penulis mengumpulkan berbagai sumber dan data mengenai *Anxiety Disorder* ini. Saat proses pengumpulan data penulis mendapatkan fakta bahwa *Anxiety Disorder* ini ada berbagai jenis penyakit didalamnya dan sebagian besar gejalanya sulit untuk dideteksi secara kasat mata dan membutuhkan pendekatan yang serius terhadap penderitanya. Banyaknya jenis gangguan *Anxiety Disorder* ini ada salah satunya yang tidak membutuhkan pendekatan yang begitu serius terhadap penderitanya yaitu fobia. Oleh karena itu penulis mengambil satu fokus gangguan *Anxiety Disorder* yaitu fobia. Fakta ini penulis dapatkan ketika mewawancarai Eries, salah satu mahasiswa lulusan terbaik jurusan psikologi UPI.

Tahap selanjutnya penulis mengumpulkan data tentang para penderita fobia dengan memanfaatkan fitur media sosial yaitu Instagram dengan mengumpulkan data siapa saja yang menderita fobia yang sesuai dengan kriteria. Setelah didapat data tersebut, penulis meminta para penderita fobia tersebut menceritakan perasaan mereka saat berhadapan dengan objek yang memicu timbulnya fobia. Berikut merupakan hasil data yang diperoleh dari empat responden:

Tabel 3. 1 Hasil Data Wawancara

| NO | Nama Responden       | Umur                       | Jenis Fobia yang Dialami | Respon Saat Dihadapkan dengan Objek Fobia |
|----|----------------------|----------------------------|--------------------------|---|
| 1  | Alifa Kemarani Yahya | 22 Tahun<br>(Remaja Akhir) | Fobia Balon              | Menggelikan, cemas dan tidak nyaman       |
| 2  | Bustan               | 22 Tahun<br>(Remaja Akhir) | Fobia Rambutan           | Jijik dan gatal pada kulit                |
| 3  | Mutiara Gitani       | 21 Tahun<br>(Remaja Akhir) | Fobia Kecoa              | Merinding dan jijik                       |
| 4  | Bustan               | 22 Tahun<br>(Remaja Akhir) | <i>Trypophobia</i>       | Jijik dan gatal pada kulit                |

(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### C. Kontemplasi

Setelah mendapatkan ide dan mengumpulkan data melalui proses stimulasi, proses selanjutnya yang penulis lakukan yaitu kontemplasi. Kontemplasi sendiri artinya yaitu renungan. Dalam proses kontemplasi ini penulis melakukan perenungan dan mempertimbangkan ide dan data yang telah didapatkan.

Penulis dalam proses ini mencoba untuk merasakan kecemasan-kecemasan yang dirasakan para penderita fobia saat dihadapkan dengan objek fobia. Saat

mencoba masuk ke dalam kecemasan-kecemasan tersebut penulis menuangkan perasaan tersebut kedalam sketsa-sketsa yang digunakan pada saat proses pengkaryaan.

Selama tahap kontemplasi ini penulis juga mencoba mempertimbangkan untuk menggunakan figur wanita yang berambut pendek sebagai objek utama dalam karya. Alasan utama penulis menggunakan objek utama ini yaitu penulis ingin membuat sebuah kecenderungan yang dapat dikenali dari karya-karya yang penulis buat. Selain itu menurut penulis wanita adalah objek yang menarik untuk dijadikan sebagai model melukis atau menggambar, lekuk garis tubuh dan gerakan perempuan lebih luwes jika dibandingkan dengan pria yang cenderung lebih kaku dan tegas.

#### **D. Prosedur Penciptaan**

##### **1. Persiapan Alat dan Bahan**

###### **a. *Sketch Book***

*Sketch Book* digunakan untuk pembuatan sketsa awal, sebelum dipindahkan ke kanvas untuk dijadikan karya lukis.



Gambar 3. 1 *Sketch Book*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

**b. Pensil**

Pensil digunakan dalam proses membuat sketsa, mulai dari sketsa pada kertas hingga sketsa pada kanvas.



Gambar 3. 2 Pensil  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

**c. Penghapus**

Penghapus digunakan untuk mengoreksi selama proses membuat sketsa, mulai dari sketsa pada kertas hingga sketsa pada kanvas.



Gambar 3. 3 Penghapus  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### d. Kuas

Kuas digunakan saat proses pewarnaan. Ukuran dan bentuk dari bulunya bermacam-macam dengan fungsinya masing-masing.



Gambar 3. 4 Kuas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### e. Kanvas

Kanvas merupakan media utama dari proses pengkaryaan. Dalam pengkaryaan kali ini menggunakan kanvas yang sudah dilengkapi dengan spanram dan siap pakai.



Gambar 3. 5 Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### f. Cat Akrilik

Dalam proses pengkaryaan ini cat yang digunakan untuk proses pewarnaan yaitu menggunakan cat akrilik. Cat akrilik ini adalah cat yang bersenyawa dengan air dan memiliki sifat yang cepat kering.



Gambar 3. 6 Cat Akrilik  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### g. *Palette*

*Palette* digunakan sebagai alat untuk menuangkan dan mencampur warna cat.



Gambar 3. 7 *Palette*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### **h. Pisau Palet**

Pisau palet digunakan sebagai alat saat mencampur warna, agar warna dapat tercampur secara homogen.



Gambar 3. 8 Pisau Palet  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### **i. Spons**

Spons digunakan sebagai alat dalam proses pewarnaan.



Gambar 3. 9 Spons  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### j. *Fixative*

*Fixative* digunakan sebagai pelapis karya saat karya telah benar-benar selesai. Kegunaan dari *fixative* ini adalah agar warna pada karya lebih tahan lama.



Gambar 3. 10 *Fixative*  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

## 2. Penggarapan Lukisan

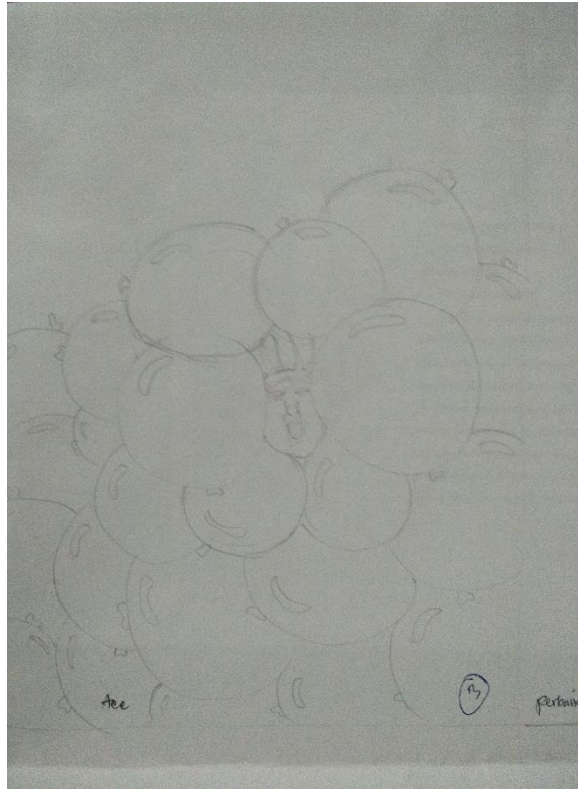
Ada beberapa tahap yang dapat dilakukan dalam penggarapan lukisan yaitu sebagai berikut:

### a. Pembuatan Sketsa

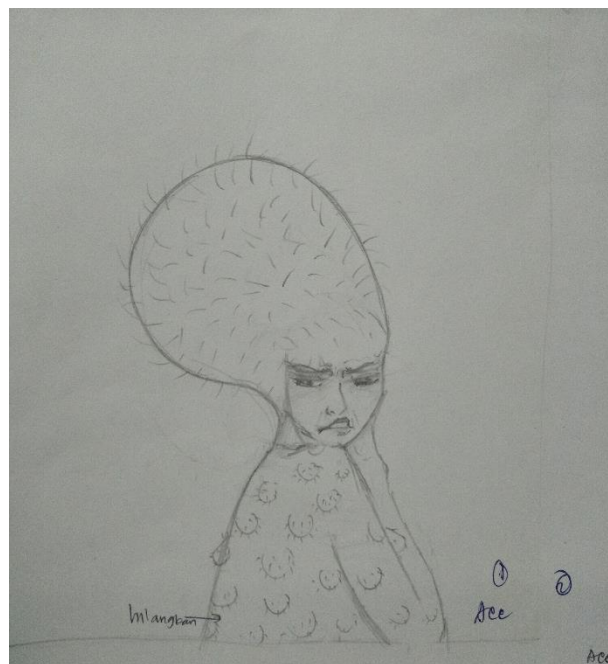
Sebelum memulai penggarapan karya diatas kanvas, penulis membuat sketsa terlebih dahulu. Sketsa tersebut merupakan gambaran kasar pada kertas atau kanvas yang bertujuan untuk mempermudah penulis dalam menggarap karya. Pembuatan sketsa ini dilakukan di atas kertas yang berukuran kurang lebih sebesar A5.

Dalam pembuatan sketsa ini pun dilakukan revisi dan tinjauan oleh dosen pembimbing untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Selama proses revisi dan tinjauan ini beberapa kali mengalami perubahan dan penambahan dari mulai bentuk, gestur, detail, komposisi serta posisi. Setelah mendapatkan sketsa yang dirasa cukup, sketsa yang dibuat pada kertas dipindahkan pada kanvas.





Gambar 3. 11 Sketsa Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 12 Sketsa Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 13 Sketsa Karya 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 14 Sketsa Karya 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### **b. Pemindahan Sketsa Pada Kanvas**

Untuk memudahkan pada saat penggarapan lukisan pada kanvas, penulis memindahkan sketsa yang ada pada kertas ke kanvas dengan menggunakan media pensil.

Atia Syifaul Qolbi, 2019

**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 15 Pemindahan Sketsa pada Kanvas  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

### c. Proses Melukis

Setelah pemindahan sketsa pada kanvas, dalam proses melukis ini diawali dengan *blocking* menggunakan warna-warna dasar objek. *Blocking* ini dilakukan secara berulang hingga objek pada kanvas tertutupi warna secara merata.

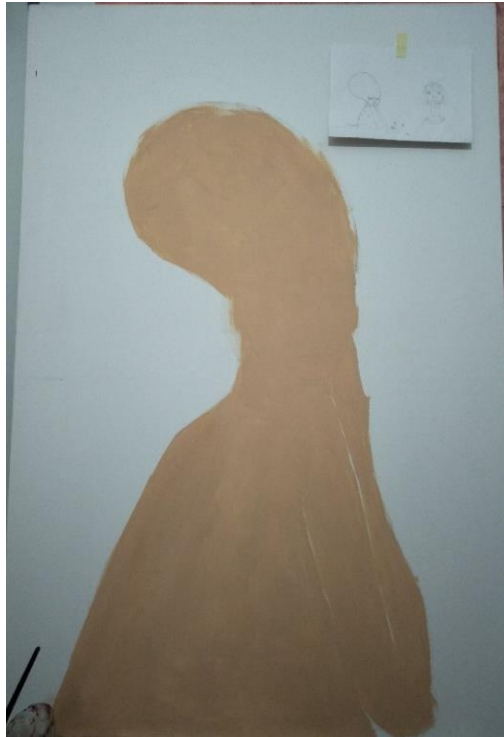


Gambar 3. 16 Proses *Blocking* Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Atia Syifaul Qolbi, 2019

**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME**

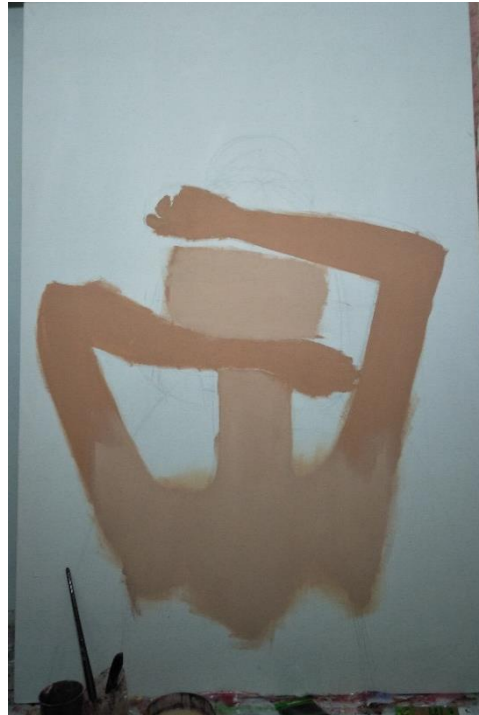
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 3. 17 Proses *Blocking* Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 18 Proses *Blocking* Karya 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 19 Proses *Blocking* Karya 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### d. Proses Membuat Detail

Dalam proses membuat detail ini tujuannya untuk memperjelas objek-objek yang ada pada karya lukis. Misalnya memberikan kesan gelap terang, bayangan dan lain sebagainya.



Gambar 3. 20 Proses Membuat Detail Karya 1  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Atia Syifaul Qolbi, 2019

**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu





Gambar 3. 21 Proses Membuat Detail Karya 2  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 22 Proses Membuat Detail Karya 3  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. 23 Proses Membuat Detail Karya 4  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

#### e. Sentuhan Akhir

Pada proses ini lukisan yang telah selesai dilapisi dengan *fixative*, hal ini bertujuan agar lukisan lebih tahan lama.



Gambar 3. 24 Proses Sentuhan Akhir  
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Atia Syifaul Qolbi, 2019

**ANXIETY DISORDER PADA REMAJA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN GAYA POP SUREALISME**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu